Handbuch
für den ARCADE Joystick SHADOWBLADE™

EINLEITUNG

Vielen Dank für den Erwerb des ARCADE -Joysticks SHADOWBLADE™, dem einzigartigen ARCADE -Joystick für die Sony PlayStation®2-Spielkonsole. Der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE bietet Ihnen erweiterte Autofeuer- und Programmierfunktionen. Das Gerät hat ein festes Gehäuse aus Aluminium, der durch seine Stabilität und Robustheit eine ausgezeichnete Grundlage für ein größeres Spielvergnügen bietet.
Ihr Paket mit dem ARCADE -Joystick SHADOWBLADE für die PlayStation2 sollte das Gerät und diese Bedienungsanleitung enthalten. Wenn Sie feststellen, daß etwas fehlt, dann wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

BESCHREIBUNG DES PRODUKTS

1. Ein festes Aluminumgehäuse bildet eine stabile und robuste Grundlage für ein größeres Spielvergnügen.
2. Acht große Feuerknöpfe (?, ? , ? , X, R1, R2, L1 & L2).
3. Zwei Betriebsarten (eine digitale und eine analoge Betriebsart) mit LED-Anzeige.
4. Funktionsverlegung der Tasten, vollständige Programmierbarkeit der Tasten und Programmierfunktion für die Druckempfindlichkeit der Tasten.
5. Einfache Programmierung mit optischen und akustischen Anzeigen, die eine schnelle und genaue Programmierung der Tasten ermöglichen.
6. Dynamische Speicherverwaltung, die es ermöglicht, eine Taste mit maximal 14 Schritten zu belegen.
7. Die Programmierung der Tasten bleibt auch erhalten, wenn der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE von der Spielkonsole getrennt wird.
8. Die Reset-Funktion gestattet es dem Nutzer, einfach durch eine Tastenkombination zur Standardeinstellung zurückzukehren.
9. Eine Autofeuer-Funktion (durch den Autofeuer-Schalter gesteuert).
10. Der Grundkörper aus Metall und Gummifüße bieten eine hohe Standfestigkeit für eine bessere Steuerung beim Spielen.

AUSWAHL DER BETRIEBSART

Der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE für die Sony PlayStation2 verfügt über zwei Betriebsarten: eine digitale und eine analoge Betriebsart. Die MODE-Taste wird als Wahlschalter für die Betriebsart verwendet. Beim Einschalten arbeitet der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE im digitalen Modus. Um die Betriebsart umzuschalten, ist wie folgt zu verfahren:

1. Drücken Sie einmal auf die Mode-Taste (Betriebswahlschalter), um die Betriebsart auf einen analogen Betrieb umzuschalten. Die LED-Anzeige (in der durchscheinenden Mode-Taste) leuchtet rot und zeigt den analogen Betrieb an.
2. Drücken Sie erneut die Mode-Taste wechselt das Gerät zurück in den digitalen Betriebsmodus und die Mode-LED erlischt.

PROGRAMMIERUNG DER DRUCKEMPFINDLICHKEIT

Diese Funktion steht nur in der analogen Betriebsart zur Verfügung. Die Funktion zur Programmierung der Druckempfindlichkeit der Tasten gestattet es, die Betätigungskraft auf einen vordefinierten Mindestwert unabhängig davon, wie fest gedrückt wird, einzustellen. Drei voreingestellte Werte stehen zur Auswahl zur Verfügung: KEINE, MITTEL und HOCH.

Wird der voreingestellte Wert KEINE ausgewählt, wird die tatsächlich aufgewendete Tastendruck verwendet. Das heißt der Tastendruck kann eine Kraft von 0 bis zur Maximalkraft annehmen, je nachdem wie stark auf die Taste gedrückt wird.
Wenn der vorgegebene Wert MITTEL gewählt wird, beginnen die Werte bei einem Mittelwert (die Hälfte des Höchstwerts) und werden allmählich bis zur Höchstkraft vergrößert.
Wenn die gewählte Stufe HOCH ist, wird immer der Maximalwert übertragen, unabhängig davon, wie leicht die Taste gedrückt wird.

Die Programmierung wird wie folgt vorgenommen:
1. Drücken Sie die PROGRAMM-Taste bis zwei Piepsignale ertönen und die Programmierung eingeschaltet wird. Die PROGRAMM-LED beginnt zu blinken und die MODE-Anzeige (Anzeige für die Betriebsart) wechselt von ROT auf AUS.
2. Drücken Sie dann die Taste, die programmiert werden soll, bis ein Piepsignal ertönt. Die PROGRAMM-LED hört auf zu blinken und leuchtet ständig, wodurch angezeigt wird, daß die gedrückte Taste angenommen wurde. Gleichzeitig wird die MODE-Anzeige zur Anzeige der gegenwärtigen Tastendruckeinstellung der ausgewählten Taste aktiviert.
3. Ändern Sie den gegenwärtigen Status der Krafteinstellung in den gewünschten Wert durch die Betätigung der MODE-Taste. Jedesmal, wenn Sie die MODE-Taste drücken, wechselt die Taste von einer Einstellung der Druckempfindlichkeit zur nächsten und die MODE-LED ändert Ihre Farbe wie es nachfolgend beschrieben wird.
4. Drücken Sie die PROGRAMM-Taste bis zwei Piepsignale ertönen, um die Programmierfunktion abzuschalten, wenn die Programmierung der Druckkraft abgeschlossen ist. Die PROGRAMM-LED erlischt und die MODE-Anzeige bleibt ROT, was anzeigt, daß Sie sich derzeit im analogen Betrieb befindet.
5. Um eine andere Taste zu programmieren, wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4.

Hinweis:
- Die Druckkraft wird einer physischen Taste, und nicht einem Feuerknopf zugewiesen. Mit anderen Worten heißt das, wenn Sie eine Taste in der Belegung ändern, dann wird nicht auch die Druckempfindlichkeit mit verlegt. Nur die Feuerfunktion der Taste wird umbelegt.
- Sämtliche Taste werden in der Druckempfindlichkeit ab Werk oder bei der Tastenfunktionsumbelegung auf KEINE eingestellt.

PROGRAMMIERUNG

Der ARCADE -Joystick für die Sony PlayStation2 hat 18 Tasten (START, AUSWAHL, MODE, PROGRAMM, AUTOFEUER Schiebeschalter, AUTOFEUER, 8 Feuerknöpfe und Richtungssteuerhebel mit 8 Richtungen. Sie lassen sich in zwei Arten einteilen: in programmierbare und nicht programmierbare Tasten.

- Zu den programmierbaren Tasten zählen ?, ?, ?, X, R1, R2, L1 & L2 sowie die Richtungssteuerhebel.

- Zu den nicht programmierbaren Tasten zählen die Tasten START, SELECT, MODE, PROGRAM, AUTO-FIRE buttons & AUTO-FIRE Schiebeschalter.

HINWEIS: Die Taste AUTO-FIRE /Schiebeschalter) dient nur zur Steuerung der Autofeuer-Funktion.

Mit der Programmierfunktion kann jede Taste mit einer oder einer Folge von Kombinationen programmiert werden. Diese Funktion gestattet besondere Bewegungsabläufe (die in einigen Spielen angeboten werden), die aus einer Folge von betätigten Feuerknöpfen und/oder Richtungssteuertasten bestehen, die auf eine Taste gelegt werden.

Um eine Taste zu programmieren, verfahren sie einfach wie folgt:
1. Drücken Sie die durchscheinende PROGRAMM-Taste einmal. Die PROGRAMM-LED-Anzeige (innen in der durchscheinenden PROGRAMM-Taste) blinkt und zeigt an, daß die Programmfunktion eingeschaltet ist.
2. Drücken Sie die Taste, den Sie programmieren wollen, und halten Sie diese Taste gedrückt, bis ein Piepton

ertönt. Die PROGRAMM-LED-Anzeige hört auf zu blinken und bleibt erleuchtet.
3. Drücken Sie jeden Feuerknopf/alle Feuerknöpfe, die in die ausgewählte Taste programmiert werden sollen, bis die Kombination der Tasten eingegeben wurde. Jede gültige Taste wird durch einen Piepton angenommen und die PROGRAMM-LED-Anzeige blinkt einmal auf.
4. Drücken Sie die PROGRAMM-Taste erneut, wenn die Programmierung abgeschlossen ist. Die PROGRAMM-LED-Anzeige erlischt.
5. Um die nächste Taste zu programmieren, wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4.

Wenn die neu programmierten Tasten gedrückt werden, werden besondere Bewegungsabläufe ausgeführt, die gerade programmiert wurden. Bitte beachten Sie, daß die vorher programmierten Tasten weiter als gewöhnliche StandardTasten für die weitere Programmierung verwendet werden können.

PROGRAMMIERHINWEISE

1. Sie können den ARCADE -Joystick SHADOWBLADE nicht zum Spielen verwenden, wenn eine Taste programmiert wird.
2. Wenn Sie eine Tastenkombination programmieren, bei der mehr als eine Tasten gleichzeitig gedrückt wird, dann gibt der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE nur einen Piepton aus. Sie können keine weitere Tastenkombination programmieren, wenn Sie nicht alle anderen Tasten loslassen.
3. Eine falsche Programmeingabe wird durch drei Pieptöne angezeigt und die PROGRAMM-LED-Anzeige blinkt sehr schnell. Wenn der Speicher voll belegt ist, nimmt der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE keine weiteren Programmiereingaben an, aber die bereits programmierten Tasten werden gespeichert.
4. Eine Einstellung der Tastenkraft kann nicht bei Tasten verwendet werden, in die eine Kombination programmiert wurde.

PROGRAMMIERTECHNIKEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Die erfolgreiche Umsetzung von besonderen Bewegungsabläufen hängt vom Zeitablauf ab. Der Erfolg bei der Programmierung einer Reihe von Tasten hängt von der Haltezeit und/oder dem Zeitintervall zwischen den Folgeschritten ab. Um dieses Problem beherrschen zu können, ist der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE mit einer einfachen Möglichkeit ausgestattet, diese beiden Zeiten einzustellen. Um die Programmierung zu vereinfachen und Speicherplatz einzusparen, verfügt der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE über eine Wiederholfunktion, die es ermöglicht, den zuletzt eingegebenen Schritt zu wiederholen. Jede gedrückte Taste stellt die Anzahl dar, die eine Aktion wiederholt werden soll:

- Drücken Sie die “START + ?-Taste = die Wiederholung erfolgt einmal.
- Drücken Sie die “START + X-Taste = die Wiederholung erfolgt zweimal.
- Drücken Sie die “START + ?-Taste = die Wiederholung erfolgt viermal.
- Drücken Sie die “START + ?-Taste = die Wiederholung erfolgt achtmal.

Wird beispielsweise die Folge “START + ? ” und “START + ? eingegeben, so wird ein Vorgang 5-mal wiederholt.
Um die Programmiermfglichkeiten für Fortgeschrittene leichter erläutern zu können, werden zwei Begriffe für die beiden Zeiten definiert:
die **Haltezeit** – die Zeitdauer, in der die Taste gedrückt gehalten wird.
die **Pausenzeit** – die Zeit, in der keine Taste gedrückt ist, bis die nächste Taste gedrückt wird.

PROGRAMMIERUNG DER HALTEZEIT

In einigen Spielen können besondere Bewegungen es erfordern, daß ein bestimmter Feuerknopf eine bestimmte Zeit gedrückt gehalten wird. Der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE gestattet es, diese Zeit in eine Tastenkombination einzuprogrammieren. Beispielsweise würde die Programmierung der "X"-Taste mit der Tastenkombination: L1 (halten), X, ? , R1 +? wie folgt ausgef?hrt:

1. Drücken Sie die PROGRAMM-Taste einmal. Die PROGRAMM-LED blinkt und zeigt an, daß die Programmierfunktion aktiviert ist..
2. Drücken Sie die X-Taste, bis ein Piepsignal ertönt. Gleichzeitig hört die PROGRAMM-LED auf zu blinken und leuchtet dauernd, was anzeigt, daß der gedrückte Taste angenommen wurde.
3. Drücken Sie die L-Taste, bis ein Piepsignal ertönt.
4. Wiederholen Sie Schritt (3) dreimal.
5. Drücken Sie die X-Taste, bis ein Piepsignal ertönt.
6. Drücken Sie die △Taste, bis ein Piepsignal ertönt
7. Drücken Sie gleichzeitig die R1-Tasten und die -Tasten, bis ein Piepsignal ertönt
8. Drücken Sie die PROGRAMM-Taste erneut. Die PROGRAMM-LED-Anzeige erlischt.

HINWEIS: Die Dauer der Haltezeit kann einfach durch die Zugabe oder die Verringerung der Anzahl von Tastendrücke auf die L1-Tasten in dem Schritt (4) oben programmiert werden.

PROGRAMMIERUNG DER HALTETASTE

In einigen Spielen können besondere Bewegungsabläufe erfordern, daß eine Taste(n) gedrückt gehalten werden, während eine Kombination von Tasten gedrückt wird.. Das folgende Beispiel programmiert der R1-Taste als: ←, ← + L1 + ? .

1. Drücken Sie die PROGRAMM-Taste einmal.
2. Die PROGRAMM-LED-Anzeige blinkt und zeigt an, daß die Programmierfunktion aktiviert ist.
3. Drücken Sie die R1-Taste, bis ein Piepsignal ertönt.
4. Gleichzeitig hört die PROGRAMM-LED auf zu blinken und leuchtet dauernd, was anzeigt, daß die gedrückte Taste angenommen wurde.
5. Drücken Sie die ← -Taste, bis ein Piepsignal ertönt.
6. Drücken Sie gleichzeitig die ← + L1 + ? -Tasten, bis ein Piepsignal ertönt.
7. Drücken Sie die PROGRAMM-Taste erneut. Die PROGRAMM-LED-Anzeige erlischt.

Jetzt können Sie die R1-Taste drücken, um die besondere Bewegungsfolge aufzuführen.

PROGRAMMIERUNG DER PAUSENZEIT

In der normalen Programmierung gibt es zwischen den aufeinander folgenden Schritten keine Pausenzeit. Einige Spiele erfordern jedoch, daß einige Zeit zwischen zwei nachfolgenden Aktionen verstreicht, in der kein Feuerknopf gedrückt wird. Damit solche besonderen Bewegungsabläufe umgesetzt werden können, stellt die START-Taste eine **Pausenzeit** dar.

Das folgende Beispiel zeigt die Programmierung der L1-Taste als: R1 + R2, ↑, ? , X. Der gegenwdrtige Ablauf beim Spielen ist wie folgt:

* Drücken Sie R1 + R2.
* Warten Sie einen kurzen Augenblick und drücken Sie dann ↑.
* Warten Sie erneut und drücken Sie ? .
* Warten Sie eine längere Zeit und drücken Sie X.

Der oben dargestellte besondere Bewegungsablauf kann realisiert werden, wenn sie wie folgt verfahren:

1. Drücken Sie die PROGRAMM-Taste einmal. Die PROGRAMM-LED-Anzeige blinkt und zeigt an, daß die Programmierfunktion aktiviert ist.

2. Drücken Sie die L1-Taste, bis ein Piepsignal ertönt. Gleichzeitig hört die PROGRAMM-LED auf zu blinken und leuchtet dauernd, was anzeigt, daß die gedrückte Taste angenommen wurde.
3. Drücken Sie gleichzeitig die R1+R2-Tasten, bis ein Piepsignal ertönt.
4. Drücken Sie die START-Taste, bis ein Piepsignal ertönt.
5. Drücken Sie die ↑-Taste, bis ein Piepsignal ertönt.
6. Drücken Sie die START-Taste, bis ein Piepsignal ertönt.
7. Drücken Sie die ? -Taste, bis ein Piepsignal ertönt.
8. Drücken Sie die START-Taste, bis ein Piepsignal ertönt.
9. Wiederholen Sie den Schritt (8) dreimal.
10. Drücken Sie die X-Taste, bis ein Piepsignal ertönt.
11. Drücken Sie die PROGRAMM-Taste erneut. Die PROGRAMM-LED-Anzeige erlischt.

Um solche besonderen Bewegungen erfolgreich zu verwirklichen, hängt in hohem Maße davon ab, inwieweit der Nutzer mit diesen Zeitabläufen vertraut ist. Verwendet man jedoch diese Programmiertechnik, kann nahezu jeder besondere Bewegungsablauf erfolgreich programmiert werden.
Es sollte darauf hingewiesen werden, daß die START-Taste weder als erster Schritt noch als einziger Feuerknopf in eine Taste programmiert werden kann.

TIPP: Die dreimalige Eingabe der "START"-Taste im Programmschritt (9) ist in der Programmeingabe zu umständlich und belegt auch viel Speicherplatz. Mit der Wiederholfunktion kann das gelöst werden. Drücken Sie den "START + ? für eine einmalige Wiederholung und "START + X " für eine zweimalige Wiederholung, wodurch der Ablaufschritt insgesamt dreimal wiederholt wird. Die Wiederholfunktion wiederholt die letzte Eingabe der „Wiederholfunktion" nicht.

STANDARD-RESETTASTE

Der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE stellt sich auf seine Standardeinstellung ein, wenn die Tasten L2, R1und ? gleichzeitig gedr?ckt werden, wenn die PlayStation2 eingeschaltet wird. Der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE erzeugt drei Pieptöne**,** wenn er in die Standardkonfiguration zurückgesetzt wurde. Beachten Sie bitte, daß dabei sämtliche programmierten Informationen verloren gehen.

SPEICHERKAPAZITÄT FÜR DIE PROGRAMMIERUNG

Da eine dynamische Speichernutzung zur Anwendung kommt, sind insgesamt 14 Schritte programmierbar.

Hinweis: Ein "SCHRITT" bezieht sich nicht nur auf die Standardfeuerknöpfe, sondern auch auf alle programmierbaren Funktionen (einschließlich die 8 Feuerknöpfe, das Richtungstastenfeld mit 8 Richtungen, die START-Taste)
Beachten Sie bitte folgende Hinweise für die Berechnung des Speichers, der bei der Programmierung von Kombinationen belegt wird.

1. Ein einzige gedrückte Taste (z. B. X) oder eine Kombination von zwei gedrückten Tasten (z.B. L1+R2) werden in jeder Kombination als EIN SCHRITT gezählt. Beispiel: Wenn unsere Kombination L1+R2 ist, bedeutet das EIN SCHRITT und somit ist der jetzt noch verfügbare Speicherplatz 13 (14 minus 1 Schritt).

2. Werden gleichzeitig 3 Tasten gedrückt, beispielsweise L1+L2+R2, dann wird das in jeder Kombination als ZWEI SCHRITTE gezählt.
Beispiel: Wenn Ihre Kombination L1+L2+R2 ist, dann entspricht das ZWEI SCHRITTEN und somit ist der jetzt noch verfügbare Speicherplatz 12 (14 minus 2 Schritte).

3. Werden 4 oder mehr Tasten gleichzeitig gedrückt, beispielsweise R1+L1+X+ ? , dann wird das in jeder Kombination als DREI SCHRITTE gezdhlt.
Beispiel: Wenn Ihre Kombination R1+L1+X+ ? ist, dann entspricht dies DREI SCHRITTEN und somit ist der jetzt noch verf?gbare Speicherplatz gleich 11 (14 minus 3 Schritte).

Zwei weitere Funktionen wirken sich ebenfalls auf den verfügbaren Speicherplatz aus. Es sind die PAUSE und die Wiederholfunktion.

Wiederholung eines Vorgangs
Einige besondere Bewegungen erfordern, daß bestimmte Tasten gedrückt werden und in einer Kombination für eine längere Zeit gehalten werden. Diese Eigenschaft kann auch in ihrer programmierten Kombination verwirklicht werden und die Dauer des Tastendrucks kann auf vier verschiedene Werte eingestellt werden, indem der Vorgang einmal, zweimal, viermal oder achtmal wiederholt wird.
Die WIEDERHOLUNG eines Vorgangs muß unmittelbar nach der gewünschten Taste programmiert werden, um in einer Kombination eine Handlung zu wiederholen. Wenn beispielsweise die L1-Taste wiederholt werden soll, dann drücken Sie die START-Taste zusammen mit R2 für eine einmalige Wiederholung, R1 für eine zweimalige Wiederholung, L1 für eine viermalige Wiederholung bzw. L2 für eine achtmalige Wiederholung.

Beispiel: Wenn Ihre Kombination „ ? “ (achtmalige WIEDERHOLUNG) ist, brauchen Sie nur die ? -Taste einmal dr?cken und dann gleichzeitig die START- und die L2-Taste drücken, damit eine „achtmalige Wiederholung“ des Vorgangs stattfindet. Das entspricht nur ZWEI SCHRITTEN, somit ist jetzt der noch verfügbare Speicherplatz gleich 12 Schritte (14 minus 2). Auf diese Weise sparen Sie viel Speicherplatz.

Hinweis: Die Wiederholfunktion wird immer als EIN SCHRITT gewertet, ganz gleich wie oft (1, 2, 4, 8) als ein einzelner Vorgang wiederholt wird.

AUTO-FEUER-FUNKTION

1. Die Autofeuer-Funktion wird durch einen Autofeuer-Schalter gesteuert (Schiebeschalter), der sich in der Mitte des Gehäuses befindet und der durch die Autofeuer-Taste aktiviert wird, der sich oben auf dem Richtungssteuerknüppel mit 8 Richtungen befindet. Wenn der Autofeuer-Schalter eingeschaltet ist (Stellung EIN), wird ein Dauerfeuer erzeugt, unabhängig davon, ob die Autofeuer-Taste gedrückt wird oder nicht.

2. Steht der Autofeuer-Schalter in “NEUTRAL”-Stellung, dann wird die Autofeuer-Funktion über die Autofeuer-Taste oben am Joystick gesteuert. Wird die Taste gedrückt, ist das Autofeuer eingeschaltet und wenn er wieder losgelassen wird, schaltet diese Funktion ab.

3. Wenn der Autofeuer-Schalter in der Stellung AUS steht, ist diese Funktion nicht verfügbar, unabhängig davon ob die Autofeuer-Taste oben am Joystick gedrückt wird oder nicht.

4. Programmierte besondere Bewegungsabläufe können auch Dauerfeuer erzeugen. Bei einigen Spielen können auch für besondere Bewegungsabläufe, welche die Autofeuer-Funktion verwenden, anstelle dieser Funktion verschiedene Bewegungen generiert werden.

FEHLERSUCHE

Wenn Ihr ARCADE -Joystick SHADOWBLADE nicht mehr funktioniert und nicht wieder richtig programmiert werden kann, dann überprüfen Sie folgendes:

- Vergewissern Sie sich, daß der ARCADE -Joystick SHADOWBLADE fest an die PlayStation2-Spielkonsole angeschlossen ist.
- Stellen Sie sicher, daß die Programmierung abgeschlossen ist.

VORSICHTSMASSREGELN

- 1. Schließen oder trennen Sie den ARCADE -Joystick SHADOWBLADE nicht von Ihrer PlayStation2, wenn sie eingeschaltet ist. Dadurch können Schäden an dem Gerät entstehen.

2. Setzen Sie das Gerät keiner direkten Sonneneinstrahlung aus und bewahren Sie das Gerät nicht bei hohen Temperaturen auf. Dadurch können Schäden an den elektronischen Bauteilen entstehen. Öffnen Sie das Gehäuse

nicht. Wartungs- und Reparaturarbeiten dürfen nur durch Fachpersonal ausgeführt werden.
3. Geben Sie darauf acht, daß über das Gerät keine Flüssigkeiten ausgegossen werden. Dadurch können Schäden an den Bauteilen entstehen.